GAME MACHINE

アミューズメント通信 JUNE 15, 1995

毎月2回(1日·15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社 アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18-2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)

	大	手 4 社の前	前期単独	• 連結決算	Ī	
	売上高		経常	的利益	当期利益	
任天堂	350,681	(A 24.9)	97,793	(1 5.0)	56,429	(▲13.8)
	415,679	(14.4)	73,352	(A 21.0)	41,660	(A 20.9)
セガ社	333,323	(▲ 5.8)	23,236	(▲45.4)	14,085	(▲39.3)
	383,579	(▲ 7.9)	12,849	(4 40.6)	5,115	(▲54.4)
タイトー	90,956	(▲ 2.8)	2,847	(▲54.7)	1,153	(▲59.8)
	91,619	(A 2.7)	2,284	$(\blacktriangle60.1)$	731	(▲ 70.4)
ナムコ	76,404	(6.0)	3,755	(▲18.8)	2,009	(▲ 8.8)
	94,474	(7.8)	1,906	(▲58.1)	574	(▲73.8)

95年3月期、単位百万円。上段は単独決算、下段は連結決算。 カッコ内は前年比増減率(パーセント)で、▲はマイナス

六六Mオ千七億業九業 六百機ペ三%六務百務

大手 4 社の単独・連結決算出揃う

海外家庭用が不振、業務用は回復へ

八百万円で〇・六%となった。 八百万円で〇・六%となった。 うち国内業務用は二六、 八%減、海外家庭用は四九・四%減と振るわなかったが、海外業務用は二六・一%増と伸ばした。全体の輸出比率は三十億円、当期は売上高九百十億円、当期は売上高九百十億円、当期は売上高大公司、当期は売上高大公司、当期は売上高大公司、当期は売上高大公司、当期は売上高大公司、当期は売上高大公司、当時、当時、100円で、100円

万八壬八四·独

七百四十八億三千六百万 円となっている。 円となっている。 一連結ベースの九六年三 十億円、経常利益二百六 十億円、当期利益百二十 信円と、利益回復が見込 まれている。

○ 結子会社 で、 会社 で、

ん当円月 円その万%レ %百

さんで収入

(2)

昌スョ同海十京の

3 1 0ロン

第三種郵便物認可

催

官理 者講習

3

はくデ への参加など への参加など でいる。 が、後任に田村 した。

本雅司氏。下は勢揃いし た新役員

なりラ曲から

万売とは台ス通 数通円でしかをに常同あ

上は愛知県警の原田茂雄

海業

報号い止スのな

律会るて K

同総会直前の理事会で検討した平成六年度事業計画案、決算案、七年度事業を承認された。事業計画の中で、海外研修ツアーの実施が挙げられている。総会終了後は情報交換が行なわれた。

テミューズメン 素者協会(事務 地四月十九日、 が「ふきみ会館」 一度通常総会を 一度通常総会を



ボールの流れもスムーズ。

分かりやすい。

海外人気テレビ番組のピンボール化!!

海難救助チーム"ベイウォッチ"のメンバーが

くりひろげる愛と勇気の物語。

不可到罗

★ランプレーンが4つもありながら、すっきりしたプレイフィールドで

★サメ型のミニフリッパーなど4つのフリッパーで多彩なショット!

★ボールロックシステムは二度びっくりするユニークな仕掛け。

★ジャックポットもミニゲームも、表示が親切でルールが

★オペレーター用のテストモードにはパソコンで

おなじみのアイコン(絵表示)を導入しました。

キャラを2人使って"ペアマッチ"で勝負だ!!

伝説に名を刻む者は、ただ一人のみ!

第三種郵便物認可

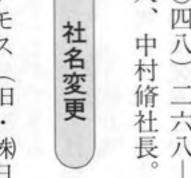
発売となった。 発売となった。 発売となった。

1995年6月15日 第497号

ゲームマシン

高橋

川役門祝第担







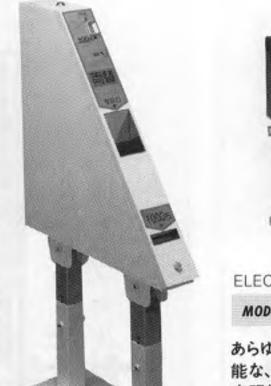
MODEL A C-1000T

MODEL A C-2000T

了。見やすい表示と扱いやすい選択 ボタンを採用。高性能セレクターと大 収納ホッパータンク約3000枚(100円 硬貨換算)を収納。新たな利用方式 を提案する店舗のニーズに合った両替 メダル貸機です。

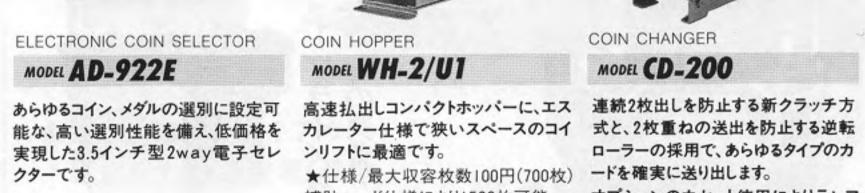
CARD DISPENSER MODEL SL-100

各種ビデオゲーム機台間に設置がで き傾斜及び高さが簡単に調整できる スーパースリム両替機です。1000円、 500円の両方が使用可能で高性能、 経済的にもすぐれ、メンテナンスが容 易なユニット交換式です。











ローラーの採用で、あらゆるタイプのカ ★仕様/最大収容枚数100円(700枚) ードを確実に送り出します。 補助ヘッド仕様により1500枚可能。 オプションのカセット使用によりテレフ ★コイン払出しスピード平均500枚以 オンカードの厚さ1000枚の積み上げ

告 当社製品は、特許権、実用新案権及び意匠権によって保護されております。したがいまして、権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

お客様各位 弊社製品は一台からでもご注文を賜ります。ご注文、お問い合せはお気軽に営業部までご連絡下さい。

★ホッパー、セレクターとも使用目的により、多種取揃えてあります。

本社/〒107 東京都港区南青山2-24-1 TEL.03-3401-618160 FAX.03-3408-7420

株式会社カプコン <アーケード営業統括部>

●アーケード西日本営業部/〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 ●アーケード東日本営業部/〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701

TEL.(06) 920-3631 FAX.(06) 920-3632

レンタル営業部/〒540大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 関東営業所/TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0701 名古屋営業所/TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119 札幌営業所/TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731 近畿営業所/TEL.(06) 946-4054 FAX.(06) 946-7429 仙台営業所/TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313 岡山営業所/TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193 新潟営業所/TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043 福岡営業所/TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103



(8)

カジノセレクション

あわせてポン

One Putt < 6

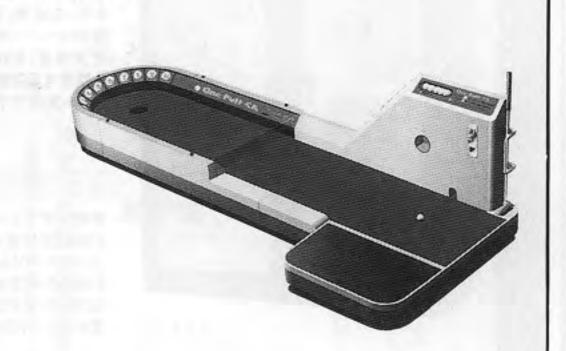
親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

ヘキサ プレジデント 期待と信頼を凝縮しながら

ベールを脱いだ王者の極!!

.

競技指向のパッティング機 自然なアンジュレーション



HEXA PRESIDENT CASINO SELECTION

社 〒577 東大阪市川俣3丁目1の35 ☎06(787)1881代 東京営業所 〒110 東京都台東区台東4丁目27の5 秀和御徒町ビル ☎03(3837)3884代 福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名2丁目3の2 25092(713)1083代

業界の市場

「レジャー白書95」

余暇開発センター調べ

雨天結構!お店のイメージアップは雨の日に!

さして

総発売元

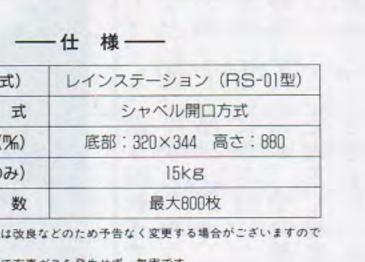
株式会社クロスワン

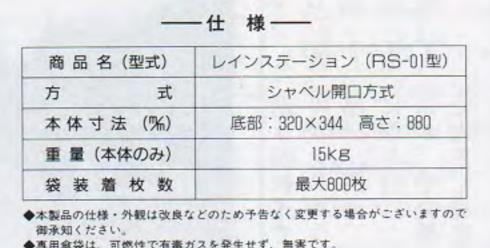
引 くだけ!

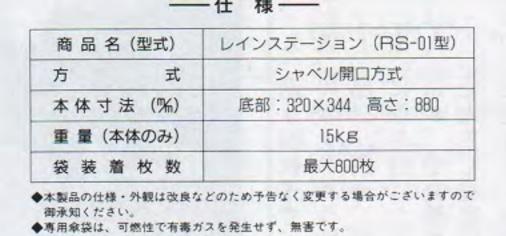
簡単傘袋装着機

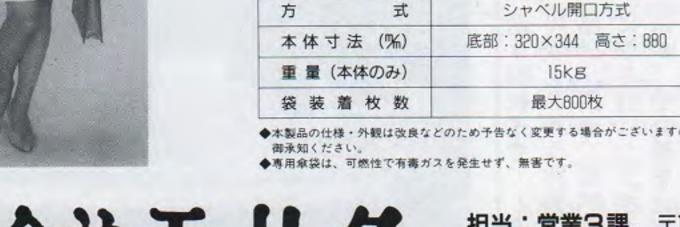
レインステーション

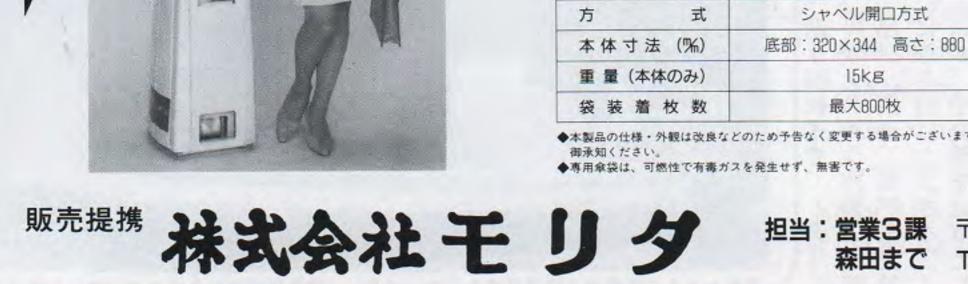
■ワンタッチ ■電源不要 ■省スペース ■ローコスト











担当:営業3課 〒102 東京都千代田区平河町1-5-3 大和屋第2ビル4階 森田まで TEL.03-5276-2633 FAX.03-5276-2636

標準小売価格 ¥98,000-

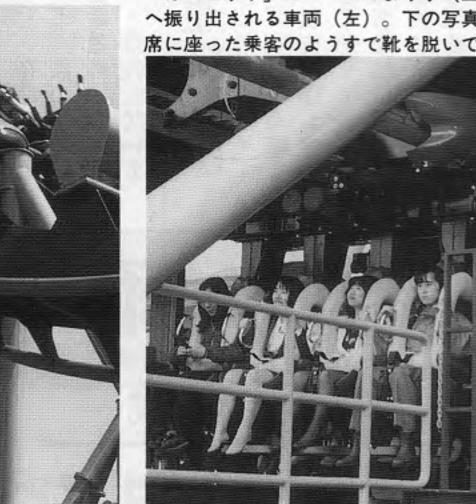
御殿場ファミリーランド内に新ゾーン

「スリルバレー」新設 若者の集客を見込む

欧州製遊園施設5種を川鉄商事が導入 ケーシーアミューズメントが委託運営



1995年6月15日 第497号



回転とともに座席のみ宙返りする「シェイク」。背景に往年の名優などが描かれている

真上で座席が逆さまになった「ロト・スピ ン」(上)と真横になった座席のようす



1995年6月15日 第497号

MITCHELL CORP. 1995

ワールドヒーローズパーフェクト

©SNK/ADK 1995

OVIDEO SYSTEM

スポーツ

(12)



パルスター(仮称)

アクション



超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

超人学園ゴウカイザー 格闘アクション ©TECHNOS JAPAN CORP.

ワールドツアーゴルフ(仮称) 高インカム・高収益のネオジオに新作ソフトが続々登場! 対戦格闘からシューティング、スポーツなど、 様々なジャンルのニュータイトルがズラリ勢揃い。 充実のラインナップに、乞うご期待!!

他にも登場予定の新作ソフトがいっぱい!

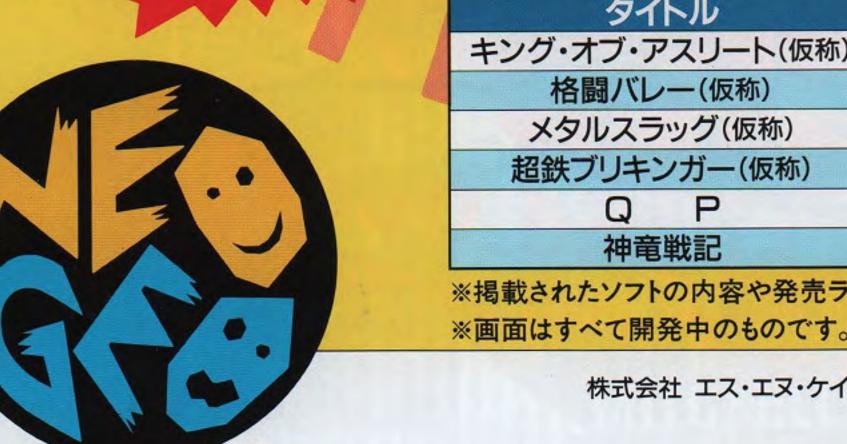


	Table 1 Table 1		
タイトル	ジャンル	タイトル	ジャンル
キング・オブ・アスリート(仮称)	アクション	超神拳(仮称)	格闘アクション
格闘バレー(仮称)	スポーツ	オールスターバレー(仮称)	スポーツ
メタルスラッグ(仮称)	シューティング	対戦型格闘ゲーム(仮称)	格闘アクション
超鉄ブリキンガー(仮称)	シューティング	NEOアクションゲーム(仮称)	アクション
QP	パズル	バラエティー将棋(仮称)	将棋
神童戦記	格闘アクション	ラストオデッセイ(仮称)	ピンボール

※掲載されたソフトの内容や発売ラインナップは、予告なく変更される場合があります。あらかじめご了承ください。

TEL.06(339)3311(大代表) 株式会社 エス・エヌ・ケイ 本 社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506 本 社 販 売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 東京支店(販売) 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545 福岡支店〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740 SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06 (339) 5577 FAX.06 (338) 7175

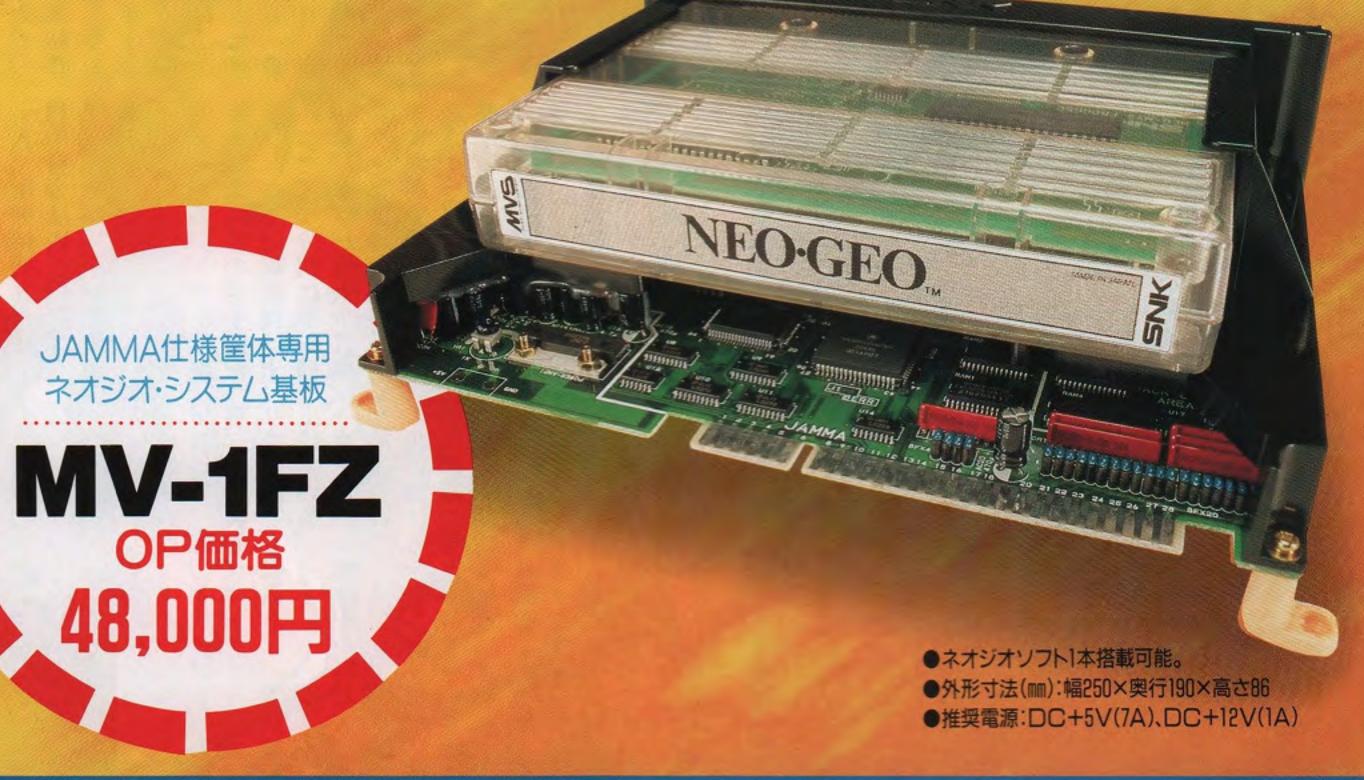




Cせんは Dさんば

これは便利!/JAIMIA筐体で ネオジオゲームが大活躍します!

現在ご使用中のJAMMA仕様筐体に通常のシステム基板 同様「MV-1FZ」をセットするだけで、最新ネオジオゲームを すべてお使いいただけるようになります。今後も続々登場する 話題の高収益ソフトを「MV-1FZ」でぜひご活用ください。



新たな定番!SNKオリジナル・ゲームマシン!!



人気のネオジオ4本用筐体。

NE029

●29インチCRTカラーモニター搭載 ●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力:120W●本体重量:108kg

●外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,440

大好評/JAMMA仕様筐体。

NEO CANDY29

- ●29インチCRTカラーモニター搭載
- ●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
- ●消費電力:120W●本体重量:108kg ●外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,560



NEO25

●25インチCRTカラーモニター 搭載●電源電圧: AC100V±10 V(50/60Hz)●消費電力:120W ●本体重量:89kg●外形寸法(mm) :幅630×奥行850×全高1,368



NEO19

●19インチCRTカラーモニター搭載●電源電圧: AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:100W ●本体重量:60kg●外形寸法(m):幅520×奥行 646×全高1,340※キャスター付きアップライト台 (オプション)取り付け時は、全高1,490mm



JAMMA仕様筐体 ●25インチCRTカラーモニター 搭載●電源電圧: AC100V±10 V(50/60Hz)●消費電力:120W ●本体重量:89kg●外形寸法(mm)

:幅630×奥行850×全高1,488







- ●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力:110W●本体重量:89kg
- ●外形寸法(mm):幅680×奥行970×全高815



Midway's "Theatre of Magic"

米国「リプレイ」誌

ベスト・ニューゲーム

発メーカー名などの註を加えた。

エースドライバー (ナムコ)

©1995 Replay Magazine (本紙特約) 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開

プレイヤーズ・チョイス

幾種名(メーカー名) 割
1 モータルコンバット 3 (ミッドウェー) 9 2 エックスメン (カプコン) 8 3 ライデン DX (雷電 DX) (セイブ/ファブテック) 8 4 ギャルズパニック 2 (カネコ) 7 グレート1000マイルラリー (カネコ) 7 グレート1000マイルラリー (カネコ) 7 サムライショーダウン II (真サムライスピリッツ) (SNKネオジオ) 7 サムライショーダウン II (真サムライスピリッツ) (SNKネオジオ) 7 ライデン II (雷電 II) (セイブ/ファブテック) 7 フィデン II (雷電 II) (セイブ/ファブテック) 7 フィデン (ボアルスラム (ダンクドリーム) (データイースト/SNKネオジオ) 6 フィデン (ボデオシステム/SNKネオジオ) 6 キャルズパニック (カネコ) 6 ヴィンドジャマー (フライング・パワー・ディスク) (データイースト/SNKネオジオ) 6 ダンジョンズ&ドラゴンズ (カプコン) 6 スーパーサイドキックス 2 (得点王2) (SNKネオジオ) 6 スーパーサイドキックス 2 (得点王2) (SNKネオジオ) 6 アールドラリー (ガエルコ/アタリゲームズ) 6 フールドラリー (ガエルコ/アタリゲームズ) 6 フールドフリー (ガエルコ/アタリゲームズ) 6 フールパー
111111111111111111111111111111111111111

2 スタートレック (ウィリアムズ)

3 ロードショー (ウィリアムズ) …

5 ザ・シャドー (ミッドウェー) …

6 スターゲイト (プリミア) ……

4 シャックアタック (プリミア) ……

8 ダーティーハリー (ウィリアムズ) ・

10 フレディ・ナイトメア (プリミア) …

7 アダムスファミリー (ミッドウェー) ……

9 ワールドカップサッカー (ミッドウェー) ……

5月号から

International Trade Show TiLE'95 (Maastricht, Netherland) Jun. 13-15 TAM 95 (Taipei, Taiwan) Jun. 24-27 China AM'95 (Shanghai, China) Jul. 7-11 EXIME (Mexico City, Mexico) Jul. 19-20 Salex'95 (San Paulo, Brazil) Aug. 24-26 JAMMA Show (Chiba, Japan) Sep. 13-15 Leisuer Expo (Prague, Czech) Sep. 15-17 AMOA Expo'95 (New Orleans, U.S.A.) Sep. 21-23 LIW'95 (Birmingham, U.K.) Sep. 26-28 Oct. 5-7 Amusexpo'95 (Paris, France) Fun Expo (Orlando, U.S.A.) Oct. 7-10 Oct. 11-12 AL Preview (London, U.K.) ENADA'95 (Rome, Italy) Oct. 12-15 Gaming Expo'95 (Las Vegas, U.S.A.) Oct. 16-18 AGB Greece (Athens, Greece) Oct. 20-22 AMOAQ'95 (Gold Coast, Australia) Oct. 26-27 VAN Expo (Amsterdam, Netherland) Nov. 1-3 Gamex'95 (Johannesburg, South Africa) Nov. 6-8 IAAPA'95 (New Orleans, U.S.A.) Nov. 15-18 EELEX (Moscow, Russia) Dec. 10-12

ゲームマシン 1995年6月15日 第497号 スーパースラムス Run! Jump! and Dunk!
The new "Slam Dunk" video game!! 業務用ビデオゲーム基板

(上記はすべて標準設定です。) ※商品改良のため、仕様は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

(仕様)8方向レバー3ボタン、Wコンパネ、横画面

2人協カプレイ、コンティニュー、途中参加可能/

題

縦スクロールシューティングゲーム

連続撃破で加点

アトラスから「首領蜂」基板





中古ゲーム機の売買ならタイガー商事におまかせ下さい。

より高く買います。

最新中古大型機売ります

より安く売ります。

倉庫 大阪市鶴見区中茶屋2丁目1番10号 TEL. 06(913)8615

株式会社タイガー商事

大阪市鶴見区今津中1-7-12

TEL. 06(962)9425代

FAX. 06(962)4556

●振込先 近畿銀行放出支店 普通 279271 株 タイガー商事

電磁誘導車シリーズ

大 7 度) 走行もできます。 ●ボディーは貴社の希望 キャラクターでの製作も 可能です。

ASAH I 進歩はいつも朝日から……

ASAHI ENGINEERING Co., Ltd. 朝日エンジニアリング株式会社

〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2 TEL.0724-94-0783 FAX.0724-94-2195 1995年6月15日 第497号

●自動運転 クラクション付き ●音声付き ●ライト、ウィンカー点灯 ● 最小回転半径 1,500% 全長1,800%×幅1,080%×高さ1,500% ●電磁誘導線のレイアウ トは自由です。●登坂(最

大阪営業本部

ゲームマシン

彩京のTVシューティング第3弾

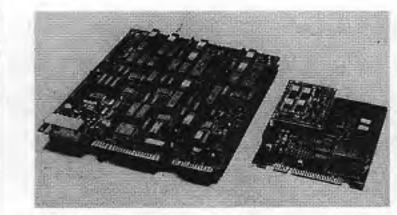
実在戦闘機6種

ジャレコから「ストライカーズ1945」基板

Used P.C. Boards/

for the video game machines

We can supply all of them from the old type to the latest in the Best Quality for the Best Price.



中古基板 売ります 買います

KANAYA TRADING CORP.

TLX: 5233481 KANAYA-J FAX: 06-395-0243 TEL: 06-395-0272

28-10, 2-chome, Higashi mikuni, Yodogawa-ku, Osaka, 532, Japan

KANAYA

〒532 大阪市淀川区東三国2丁目28-10



新発売

ANWA'S

リードスイッチ付押ボタン "はめ込み"タイプ(OBSF-3ORG) (OBSN-3ORG)

今までのゲーム用押ボタンは、寿命が50~100万回(3ヶ月位)でしたが、 当社の "RG" シリーズ は、300万回以上の長寿命 (1年位) !!! (ケースも頑丈になりデザインも一新しました) 簡単に言ってしまうと、"RG"シリーズが1個壊れる間に、今までのスイ ッチは5~10個壊れるということです。ボタン1個壊れてゲームを止めてい る間の"損"、メンテナンスに要する費用等を考えれば、"RG"シリーズ

は"得"と言えます。 今までのスイッチ 新しいスイッチ

D C 12 V 100mA 50万回以上 C D 12 V 5mA 300万回以上 D C 5 V 10mA 100万回以上 D C 5 V 10mA 500万回以上

SANWA DENSHI CO.,LTD

〒173 東京都板橋区幸町20番15号 TEL:03-3959-6611 FAX:03-3955-9208 振込銀行:住友銀行大塚支店(普)173617

20-15 SAIWAI-CHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN TEL: 03-3554-2261 FAX: 03-3554-2232 TELEX: STRAD J 25633 BANK : SUMITOMO BANK OHTSUKA-BRANCH A/C No. 173617

株式会社 ジャレコ





(本社)〒158東京都世田谷区用賀 2 - 19-7 TEL.03-3708-4810(直通)FAX.03 - 3708 - 4822 (九州)〒879-01 大分県中津市大字植野字小見野486 TEL.0979-32-8711(代表)FAX.0979 - 32 - 2527 (大阪)〒564大阪府吹田市垂水町 3 - 18-33 TEL.06-385-5100(代表)FAX.06 - 385 - 0868 (サービスセンター)〒158東京都世田谷区上用賀5-24-9 TEL.03-3420-2271(代表)FAX.03 - 3420 - 2280

1995年6月15日 第497号



株式会社エイブルコーポレーション ABLE CORPORATION, LTD.

〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル TEL 03 (3988) 2061 代 FAX 03 (3986) 5180

Best Hit Games 25

Bri	前回	機種名(メーカー名) 評価 MODEL (MANUFACTURER) (RATING)	-	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER) 評価(RATING)
1	1	バーチャファイター 2 (セガ社) Virtua Fighter 2 (Sega)9.22	1	1	バーチャファイター 2 (DX) (セガ社) Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)8.80
2	2	パズルボブル(タイトー/SNKネオジオ) Puzzle Bobble [Bust-A-Move] (Taito/SNK)7.04	2	2	セガラリー・チャンピオンシップ($2P$)(セガ社) Sega Rally Championship ($2P$) (Sega)8.41
3	4	ファイナルロマンス 2 (ビデオシステム/ビスコ) Mahjong Final Romance 2* (Video System)6.53	3	3	セガラリー・チャンピオンシップ(DX)(セガ社) Sega Rally Championship (DX) (Sega)8.33
•	5	鉄拳(ナムコ) Tekken (Namco) ····································	4	5	エースドライバー (DX/SD) (ナムコ) Ace Driver (DX/SD) (Namco)7.64
5	3	ヴァンパイア・ハンター(カプコン) Night Warriors (Capcom)6.38	5	4	スポーツフィッシング(セガ社) Sports Fishing (Sega) ·······7.44
9	_	麻雀同級生(メイクソフトウェア/メディア商事) Mahjong Classmate* (Make Software)	6	6	リッジレーサー 2 (ツイン) (ナムコ) Ridge Racer 2 (Twin) (Namco)
	_	熱答クイズチャンピオン(中日本リース) Quiz Netto Champion* (Nakanihon Wreath)5.89	0	_	エアーコンバット22 (ナムコ) Air Combat 22 (Namco)7.33
3	9	対戦ぱずるだま(コナミ) Crazy Cross (Konami)	8	7	バーチャコップ(セガ社) Virtua Cop (Sega)······7.21
)	_	アウトフォクシーズ (ナムコ) The Outfoxies (Namco)	9	8	ガンバレット (ナムコ) Point Blank [Gun Bullet] (Namco)
0	11	ばくばくアニマル(セガ社) Baku Baku Animal (Sega) ····································	0	11	デイトナUSA(ツイン)(セガ社) Daytona USA (Twin) (Sega) ····································
0	12	ウルトラ警備隊(バンプレスト) Ultra X Weapons (Banpresto)	0	12	ディトナIICA (DV) (おガ社)
2	10	餓狼伝説 3 (SNKネオジオ) Fatal Fury 3 (SNK)	12	9	クイズドレミファグランプリ(コナミ) Quiz Doremifa Grand Prix* (Konami)················6.18
3	8	サッカー・スーパースターズ (コナミ) Soccer Superstars (Konami)	13	10	$11 \dots 331 \dots 44 \qquad 9 (CD /DV) (4 + 3 - 3)$
4	6	ツインビーヤッホー (コナミ) Magical Twinbee (Konami)	14	13	ファイナルラップ R (SD) (ナムコ) Final Lap R (SD) (Namco)
9	17	エレベーターアクション・リターンズ (タイトー) Elevator Action Returns (Taito)	15	14	ウノンがウ、 (いノン) (Lが払)
6	14	フーパーリアル底火 D V (トタ /ビフコ)			
		得点王 3 (SNKネオジオ) Super Sidekicks 3 (SNK)	0		フリントストーンズ(ウィリアムズ/タイトー) Flintstones (Williams/Taito)
3	7	風雲黙示録(S N K ネオジオ) Savage Reign (SNK)	2	3	アダムスファミリー (ミッドウェー/タイトー) Addams Family (Midway/Taito)4.45
	24	スーパーストリートファイター II ・エックス(カプコン) Super Street Fighter II Turbo (Capcom)		5	ワールドチャレンジサッカー (プリミア/サミー)
0	23	雷電 DX (セイブ/日本システム) Raiden DX (Seibu)	4		World Challenge Soccer (Premier/Sammy)4.40 テイルズ・フロム・ザ・クリプト(データイースト) Tales from the Crypt (Data East)4.33
1	13	サイバーボッツ (カプコン) Ciberbots (Capcom)	6		ジュラシックパーク (データイースト)
2	22	スーパー上海(ホットビー/タイトー) Super Shanghai (Hot-B/Taito)		Han	Jurassic Park (Data East) ····································
	19	クイズ殿様の野望 2 ・全国版(カプコン) Quiz Tonosama No Yabo 2* (Capcom)		7	の他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAN 手相占い・ちょっとみせて(セガ社)
	25	Quiz Tonosama No Yabo 2* (Capcom)	0	0	Palmist (Sega) ······8.83
3		(重雷 Ⅱ (おイブ/日本シュテム)			リアルパンチャー(タイトー) Real Puncher (Taito)5.33 ワールドPKサッカー(ジャレコ)
		Raiden II (Seibu) ·························4.92			ワールド PK サッカー(ジャレコ) World PK Soccer (Jaleco)4.86 スターライトフォーチュン(セガ社)
	調杏口	*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc ケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断 データを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気	4		スターライトフォーチュン(セガ社) Starlight Fortune (Sega)

と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、

(RATING) 6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

画面写真は開発中のものです SPIシステムとは CPU性能が約2倍にUP(当社「雷電II」比)! © SEIBU KAIHATSU. INC., 画面写真は開発中のものです

〒101東京都千代田区三崎町2-20-1

TEL. 03 (3238) 9169 / FAX. 03 (3238) 9187

英文版業界ニュース

Home Video Slump **Hurts Fiscal Results**

The fiscal results of the four largest amusement business companies were all announced by May 19. Since the Ministry of Finance has obliged all stocklisted companies to observe accounting standards comparable to those in the USA, the fiscal results of almost all the subsidiaries were newly added to the consolidated results for the current term. Given below are the non-consolidated and consolidated results of the four companies for the fiscal year ended March 1995.

From those results, it can be seen that 16-bit home video markets in the US and Europe remained very sluggish, and Nintendo and Sega, who depend largely on these markets, incurred a significant setback as a result of the deteriorating ¥/\$ exchange rate. However, Sega, which succeeded in its development of computer graphic (CG) video games, increased its coinop sales and arcade operation revenue, while Namco continued to enjoy a favorable operation income. On the other hand, Taito, which has still not completed its CG game development experienced a decrease in its operation income for the first time.

Nintendo

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, which withdrew from the coin-op business and became a giant in the home video market, posted ¥350,681 million in revenue, down 24.9% from the preceding term, in the fiscal year ended March 1995. The vast majority of its revenue came from 8-bit and 16-bit home video hardware and software. Although the company's performance remained relatively favorable in Japan, its overall revenue decreased due to the market slump and fierce competition in the USA and Europe.

The overall export ratio dropped by 13.7 points to 37.1%. Nintendo's net income was ¥56,429 million, down 13.8% from the preceding year. This decrease in revenue and profit was the second in a row for the company. Nintendo forecasts ¥350,000 million in revenue and ¥60,000 million in net income for the fiscal year to end March 1996.

The consolidated results including those of 12 subsidiaries (8 in the preceding year) show revenue of ¥415,679 million, down 14.4% from the preceding year, and net income of ¥41,660 million, down 20.9%. The four companies added to the previous list of eight include sales subsidiaries

> Editor: Masumi Akagi Amusement Press, Inc. 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan faxphone (81) 6-314-3821 © 1995 Amusement Press, Inc.

net income 350,681 (-24.9) 56,429 (-13.8) 415,679 (-14.4) 41,660 (-20.9) 14,085 (-39.3) 333,323 (-5.8) 383,579 (-7.9) 5,115 (-54.4) 90,956 (-2.8) 1,153 (-59.8) 91,619 (-2.7) 731 (-70.4) 76,404 (6.0) 2,009 (-8.8) 94,474 (7.8) 574 (-73.8)

Upper figures show non-consolidated results and lower figures consolidated results in million yen.

in the UK, Belgium, the Netherlands and Australia.

The overseas revenue including that of subsidiaries was ¥195,020 million, accounting for 46.9% of the total (vs. 52.7% with ¥255,929 million in the preceding year). Nintendo forecasts ¥400,000 million in consolidated revenue and ¥60,000 million in final net income for the fiscal year to end March 1996.

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, which became the leader in both the coin-op and home video sectors, posted ¥333,323 million in revenue, down 5.8% from the preceding year, in the fiscal year ended March 1995. Its net income was ¥14,085 million, down a large 39.3% from the preceding year.

A breakdown of revenue by sector was as follows: coin-op games accounted for ¥61,399 million, up 17.7% from the preceding year, home videos ¥188,486 million, down 20.1%, arcade operation ¥74,204 million, up 20.2%, others ¥9,232 million, up 116.0%. A percentage breakdown was as

follows: coin-op games 18.4%, home videos 56.6%, arcade operation 22.3%, and others 2.7%, while the corresponding export ratio was 6.1% for coin-op games, 39.3% for home videos, and 2.7% for others, respectively. The export ratio sharply dropped by 16.1 points to 48.1% in the fiscal year. Sega forecasts ¥340,000 million in revenue and ¥14,300 million in net income for the fiscal year to end March 1996.

The consolidated results including those of 31 subsidiaries (15 in the preceding year) showed ¥383,579 million in revenue, down 7.9% from the preceding year, and ¥5,115 million in net income, down a sharp 54.4%. To the conventional 15 companies, such as Sega of America, Sega Enterprises U.S.A. and Sega Europe, were added 12 existing companies such as Deith Leisure and 4 new companies such as Sega Pinball.

A breakdown of revenue by category including that of subsidiaries shows that coin-op games accounted for ¥73,662 million, up 37.9% over the preceding year, home videos ¥235,079 million, down 21.9%, and operation ¥74,836 million, up 20.8%. The overseas revenue was ¥210,000

million, occupying 54.7% of total (vs. 69.6% with ¥289,931 million last year). Sega forecasts ¥385,000 million in consolidated revenue and ¥12,000 million in final net income for the fiscal year to end March 1996.

Taito

Taito Corp., Tokyo, posted ¥90,956 million in revenue, down 2.8% from the preceding year and ¥1,153 million in net income, down 59.8%, for the fiscal year ended March

A breakdown of revenue shows that operation income from arcade and karaoke accounted for ¥60,675 million, down 2.9% from the same period a year ago, coin-op games ¥14,469 million, down 22.2%, karaoke equipment ¥9,769 million, up 26.4%, home videos ¥5,543 million, up 29.5%, and others ¥498 million, up

A percentage breakdown shows operation income at 66.7%, coin-op games 15.9%, karaoke 10.7%, home videos 6.1%, and others 0.6%, while the corresponding export ratio was 2.4% for coin-op, 0.6% for home videos, respectively. The overall export ratio increased by 0.1 points to 3.2% in the fiscal year.

Taito forecasts ¥91,000 million in revene and ¥1,700 million in net income for the fiscal year to end March

The consolidated results including those of 3 subsidiaries (2 in the preceding year) show ¥91,619 million in revenue, down 2.7%, and ¥731 million in net income, down a sizable 70.4%. Taito Art was newly included in the consolidated figures, in addition to Taito America and Taito Eu-

A breakdown of revenue by category including that of subsidiaries shows that location operation accounted for ¥60,675 million, down 2.9%, sales ¥30,068 million, down 3.7%, and others ¥1,565 million, up 218.7%. Overseas sales amounted to 3,175 million, occupying only 3.5% of total (vs. 3.8% with ¥3,557 million in the first half). Taito forecasts

¥92,000 million in consolidated revenue and ¥1,700 million in final net income for the fiscal year to end March 1996.

Namco

Namco Limited, Tokyo, posted ¥76,404 million in revenue, up 6.0%, and ¥2,009 million in net income, down 8.8%, for the fiscal year ended March 1994.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥20,515 million, down 9.3% from the preceding year, home videos ¥14,982 million, up 26.0%, arcade operation ¥40,033 million, up 6.9%, and others ¥873 million, up 449.1%.

An overall breakdown shows coinop 26.9%, home videos 19.6%, arcade operation 52.4%, and others 1.1%. The overall export ratio increased by 0.3 points to 8.2% in the fiscal year.

Namco forecasts ¥82,500 million in revenue and ¥2,450 million in net income for the fiscal year to end March 1996.

The consolidated results including those of 14 subsidiaries (8 in the preceding year) showed ¥94,474 million in revenue, up 7.8% over the preceding year, and ¥574 million in net income, down a huge 73.8%. Reflecting the reorganization of operations in the USA, seven operation subsidiaries in Southeast Asia were added to the seven exisiting subsidiaries such as America, Cybertainment and Namco Europe, in the consolidated settlement.

A breakdown of revenue by category including that of subsidiaries shows that coin-op games accounted for ¥23,597 million, down 4.4% from the preceding year, home videos ¥17,041 million, up 29.0%, arcade operation income ¥50,850 million, up 1.1%, and restaurants ¥2,985 million, up 19.8%. Overseas sales accounted for ¥21,418 million, occupying 22.7% of total (vs. 21.7% with ¥19,004 million in the preceding year). Namco forecasts ¥102,000 million in consolidated revenue and ¥2,500 million in final net income for the fiscal year to end March 1996.



10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563, Japan Phone: 81-727-54-2535 Fax: 81-727-54-2522









ピンボールスタイルの魅惑 のビンゴ。8人が1度にプレ イできる大型筐体。

スロット付きのプッシャーマシン。摩訶不思議な魅力で、人を引きつけます。



1ゲーム8BETのマ シンだから、高インカ ムが期待できます。

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。 ※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

©TAITO CORP. 1995

本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL:(03)3222-4808